KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

DIGITALISASI ORNAMEN MELAYU DELI ISTANA MAIMUN SEBAGAI ASET *MOTION BACKGROUND* UNTUK INDUSTRI KREATIF

M Hagi Hendriawan[1)], Rani Hermita[2)]
1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

*Coresponding Email: hagihendriawan.27@gmail.com

Ringkasan - Ketersediaan aset visual digital bertema budaya lokal yang autentik, berkualitas, dan siap digunakan masih menjadi persoalan bagi pelaku industri kreatif. Penelitian ini bertujuan merancang ornamen Melayu Deli yang terdapat pada Istana Maimun Medan menjadi aset digital dalam bentuk static vector dan motion background yang fungsional serta mudah digunakan. Perancangan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi langsung, wawancara dengan praktisi desain dan microstock, studi literatur, analisis 5W1H, mind mapping, proses sketsa dan digitalisasi, serta pengujian melalui kuesioner. Ornamen dikembangkan dengan gaya visual luxury elegant melalui perpaduan warna hitam dan emas, komposisi simetris maupun asimetris, ruang kosong pada area tengah, dan animasi yang smooth serta subtle. Hasil perancangan menghasilkan 12 desain utama yang dibuat dalam bentuk vektor dan motion background beresolusi 4K UHD 3840 × 2160 piksel. Motion dirancang berdurasi 10 detik dengan seamless looping dan teknik animasi berupa scaling, slow rotation, trim paths, opacity, shimmer, serta light sweep. Pengujian terhadap 54 responden menggunakan skala Likert menghasilkan skor 5.053 dari maksimum 6.200 atau 81,5%. Hasil tersebut menunjukkan penerimaan yang positif terhadap kualitas visual, fungsi aset, identitas budaya, dan potensi penggunaan dalam kebutuhan industri kreatif. Perancangan ini menunjukkan bahwa digitalisasi ornamen Melayu Deli dapat menghasilkan aset visual modern sekaligus menjadi media pengenalan dan pelestarian budaya melalui media digital.

Kata Kunci : Aset Digital, Industri Kreatif, Istana Maimun, Motion Background, Ornamen Melayu Deli.

Summary - The availability of authentic, high-quality, and ready-to-use digital visual assets based on local culture remains a challenge for creative industry practitioners. This study aims to design Malay Deli ornaments found in Maimun Palace, Medan, into functional and accessible digital assets in the form of static vectors and motion backgrounds. The design process applies a descriptive qualitative approach through direct observation, interviews with a graphic design and microstock practitioner, literature study, 5W1H analysis, mind mapping, sketching and digitization, followed by evaluation using a questionnaire. The ornaments are developed through a luxury elegant visual approach using black and gold, symmetrical and asymmetrical compositions, central negative space, and smooth and subtle animation. The final result consists of 12 main designs produced as vector and 4K UHD 3840 × 2160 pixel motion backgrounds. Each motion is designed with a 10-second duration, seamless looping, and animation techniques including scaling, slow rotation, trim paths, opacity, shimmer, and light sweep. Evaluation involving 54 respondents using a Likert scale produced a score of 5,053 out of a maximum 6,200, equivalent to 81.5%. The result indicates positive responses regarding visual quality, asset functionality, cultural identity, and potential use in creative industry applications. The design demonstrates that digitizing Malay Deli ornaments can produce contemporary visual assets while also serving as a medium for cultural introduction and preservation through digital media.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

Keywords : Digital Assets, Creative Industry, Maimun Palace, Motion Background, Malay Deli Ornaments.

PENDAHULUAN

Industri kreatif digital terkadang membutuhkan aset visual yang dapat diakses luas dan digunakan secara fleksibel. Salah satu aset digital yang sering dicari dan sering digunakan adalah motion, yaitu elemen visual dinamis yang menggabungkan desain grafis dengan teknik animasi untuk menciptakan latar belakang bergerak yang menarik [1]. Motion sering digunakan dalam media promosi digital, konten video, presentasi interaktif, dan media sosial.

Namun, meskipun kebutuhan terhadap aset digital terus berkembang, ketersediaan aset motion berkualitas tinggi terutama dengan tema budaya lokal Indonesia masih terbatas. Berdasarkan peninjauan penulis pada 20 November 2025 terhadap beberapa platform aset digital global seperti Freepik, Etsy, Shutterstock, Adobe Stock, hingga Pixabay, aset motion yang merepresentasikan budaya lokal secara mendalam, khususnya ornamen tradisional, masih minim. Kondisi tersebut memperlihatkan kebutuhan terhadap aset visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memiliki identitas budaya yang jelas.

Ornamen tradisional memiliki nilai tinggi pada estetika visual. Menurut Lestari dkk., ornamen merupakan seni hias yang memiliki makna simbolis dan nilai filosofi sebagai cerminan identitas budaya [2]. Dalam era kreatif modern, ornamen tradisional dapat menjadi jembatan antara estetika tradisional dan teknologi digital. Pemahaman terhadap makna dan karakter ornamen menjadi penting agar proses digitalisasi tetap menjaga nilai budaya.

Melayu Deli memiliki kekayaan bentuk yang terinspirasi dari flora, fauna, alam, hingga bentuk geometris khas. Salah satu simbol utama budaya Melayu Deli adalah Istana Maimun di Kota Medan. Bangunan ini mulai dibangun pada 26 Agustus 1888 oleh Sultan Makmun Al-Rasyid Perkasa Alamsyah sebagai peninggalan Kesultanan Deli [3]. Arsitektur Istana Maimun memadukan unsur Melayu, Islam, Spanyol, India, dan Italia. Interior bangunan dihiasi warna dominan seperti kuning keemasan, cokelat mahogani, serta detail ornamen floral dan geometris yang relevan sebagai sumber inspirasi visual.

Penelitian terdahulu mengenai Istana Maimun terutama membahas keberadaan, penamaan, bentuk, dan persebaran ornamen pada ruang interior Balairung [9]. Dalam konteks digitalisasi, teknologi dapat digunakan untuk mengubah konten tradisional menjadi aset yang dapat disimpan, diolah, dan dibagikan melalui berbagai platform [5]. Sementara itu, pembahasan mengenai microstock menunjukkan pentingnya strategi distribusi aset digital sekaligus kesadaran terhadap hak kekayaan intelektual [4].

Kesenjangan perancangan ini terletak pada belum tersedianya koleksi aset digital

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

yang secara khusus mengolah ornamen Melayu Deli Istana Maimun menjadi static vector dan motion background yang siap digunakan dalam kebutuhan industri kreatif. Penelitian Auliansyah mengenai aset digital motion vector bertema Kota Medan menjadi pembanding dalam penggunaan teknik motion vector dan pengangkatan identitas visual lokal [12]. Penelitian ini kemudian memfokuskan objek pada ornamen tradisional Melayu Deli dari Istana Maimun dengan pengolahan dua belas ornamen menjadi aset siap pakai.

Tujuan penelitian adalah: (1) merancang dan memvisualisasikan ornamen Melayu Deli dari Istana Maimun menjadi aset digital modern tanpa menghilangkan karakter visualnya; (2) menghasilkan koleksi aset digital berkualitas tinggi dengan format dan resolusi yang fungsional; (3) menjadikan karya sebagai salah satu bentuk pengenalan dan pelestarian budaya melalui media digital; dan (4) mengembangkan strategi publikasi serta akses aset melalui platform digital. Kebaruan perancangan terletak pada pengolahan dua belas ornamen menjadi koleksi static vector dan motion background 4K dengan ruang kosong pada area tengah serta animasi yang dirancang agar halus dan tidak mengganggu konten utama.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

a. Jurnal Transformasi Digital: Dampak, Tantangan, Dan Peluang Untuk Pertumbuhan Ekonomi Digital

Dalam jurnal Transformasi Digital: Dampak, Tantangan, dan Peluang untuk Pertumbuhan Ekonomi Digital oleh Sudiantini dkk., digitalisasi dijelaskan sebagai peralihan dari teknologi mekanik dan analog ke teknologi digital. Digitalisasi memungkinkan konten tradisional diakses dan dibagikan secara luas melalui berbagai *platform*, sehingga penting untuk menjaga keberlanjutan dan relevansinya di era digital. Dalam perancangan *Motion* ornamen Melayu Deli, proses digitalisasi digunakan untuk mengubah ornamen fisik dari Istana Maimun menjadi aset digital yang dapat disimpan, diolah, dan dibagikan melalui *platform microstock* dan *freestock*. Dengan begitu, ornamen tradisional dapat diakses oleh desainer, pembuat konten, dan pelajar tanpa batasan ruang dan waktu.

b. Diktat Editing dan *Motion graphic*

Diktat Editing dan *Motion graphic* oleh Dian Cahyadi dari Universitas Negeri Makassar membahas penggabungan berbagai media visual seperti ilustrasi, tipografi, video, fotografi, audio, dan musik yang disajikan secara audio-visual dan bergerak untuk kebutuhan komunikasi, pemasaran, hiburan, dan pendidikan. Diktat ini juga menjelaskan prinsip animasi penting seperti *timing*, *spacing*, *ease in/out*, *overlapping*

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

action, dan *anticipation* yang sangat berpengaruh pada kualitas animasi. Dalam perancangan *Motion* ornamen Melayu Deli, *Motion graphic* menjadi teknik utama untuk menghidupkan ornamen agar terlihat menarik dan berkualitas. Penguasaan prinsip animasi, khususnya *timing*, *smooth easing*, dan alur gerak yang baik, diperlukan untuk menghasilkan *Motion* yang visualnya menarik dan layak dibagikan di pasar global.

c. Jurnal Pengenalan dan Pembuatan Ornamen Sebagai Bentuk Pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan

Jurnal Pengenalan dan Pembuatan Ornamen sebagai Bentuk Pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan oleh Lestari dkk. dari Universitas Sebelas Maret menjelaskan bahwa ornamen merupakan seni hias yang memiliki makna simbolis dan nilai filosofi sebagai cerminan identitas budaya. Di era industri kreatif, ornamen tradisional berperan sebagai penghubung antara keindahan tradisi dan teknologi digital. Jurnal ini juga menyebutkan bahwa ornamen Melayu Deli memiliki kekayaan visual yang terinspirasi dari *flora*, *fauna*, bentuk geometris, dan alam dengan ciri khas Melayu yang mudah dikenali. Ditekankan pula pentingnya pelestarian ornamen melalui digitalisasi di era industri 4.0. Dalam perancangan *Motion* ornamen Melayu Deli, pemahaman makna dan karakter ornamen menjadi kunci agar proses digitalisasi tetap menjaga nilai budaya. Jurnal ini menegaskan bahwa pengembangan *Motion* berbasis ornamen Melayu Deli penting bagi industri kreatif digital sebagai upaya pelestarian budaya yang berkelanjutan dan bernilai ekonomi.

2. Tinjauan Karya

a. Koleksi *Midnight Damask Digital paper*

Karya ini menghadirkan rangkaian 20 pola *digital paper* seamless yang mengangkat tema Midnight Damask. Setiap desain menampilkan unsur *baroque*, ornamen *floral*, dan detail bulu halus yang terletak di atas latar gelap dengan sentuhan aksen emas. Dalam meninjau karya ini, fokus diberikan pada aspek penggunaan warna dan desain. Penerapan skema warna mewah berbasis hitam dan emas menjadi inspirasi penting untuk menentukan harmonisasi warna pada *Motion* . Pemahaman mengenai yang diterapkan memberikan wawasan mendalam tentang cara menggabungkan desain dan motif ornamen Melayu Deli dengan fleksibel, tanpa mengganggu nilai estetis visual keseluruhan.

b. *Motion graphic Barrier* of Ornaments and *Mandalas*

Karya ini menyajikan *Motion graphics* yang menampilkan *barrier* visual berupa ornamen dan mandala bergerak dinamis pada latar merah. Elemen-elemen bergerak dengan irama teratur dan simetris, menghasilkan *loop animation* yang menarik dan *engaging*. Detail *border* emas yang bergerak halus menciptakan transisi smooth dan

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

durasi animasi yang seimbang. Tinjauan pada karya ini berfokus pada mekanisme animasi dan dinamika pergerakan. Penggunaan teknik rotasi, *scaling*, dan *fade transitions* dalam animasi menjadi referensi untuk menentukan jenis gerak yang akan diterapkan pada ornamen desain. Pendekatan *seamless loop animation* memberikan pemahaman berharga tentang pengoptimalan *keyframe* dan *timing* guna menghasilkan *motion* yang menarik namun tetap terasa natural dan tidak berlebihan.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung di Istana Maimun Medan dan wawancara dengan Sulthan Aghniya, desainer grafis profesional di Medan, penggiat desain, konten kreator, pemilik MSAR Studio, sekaligus kontributor aset digital pada Adobe Stock, Freepik, dan Shutterstock. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan industri kreatif, standar kualitas aset, fleksibilitas format file, dan peluang distribusi karya berbasis budaya lokal.

Data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal ilmiah, skripsi terdahulu, dan sumber daring yang berkaitan dengan ornamen Melayu Deli, teori warna, desain vektor, *motion graphic*, aset digital, dan distribusi karya. Sumber yang digunakan dalam penyusunan perancangan meliputi Cahyadi [1], Saputra dan Kesuma [6], Rudjiono [7], Purhita [8], Lestari dkk. [2], Irwansyah [9], Ramadhan dkk. [10], Hakim [11], Auliansyah [12], Martadireja [4], Nasution [3], dan Sudiantini dkk. [5]. Jurnal analisis ornamen interior Balairung Istana Maimun digunakan sebagai salah satu rujukan utama untuk mengenali nama, bentuk, dan karakter ornamen sebelum proses digitalisasi dilakukan [9].

2. Analisis Data dengan 5W1H

Analisis data digunakan untuk mengubah data hasil observasi, wawancara, dan literatur menjadi dasar pemecahan masalah. Metode 5W1H digunakan untuk mengidentifikasi masalah, target pengguna, alasan perancangan, waktu dan ruang penggunaan, serta solusi yang dikembangkan.

Tabel 1. Analisis Data 5W1H
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Unsur	Pertanyaan	Analisis
What	Apa masalah utama?	Terbatasnya aset digital ornamen Melayu Deli yang autentik, berkualitas, dan siap digunakan.

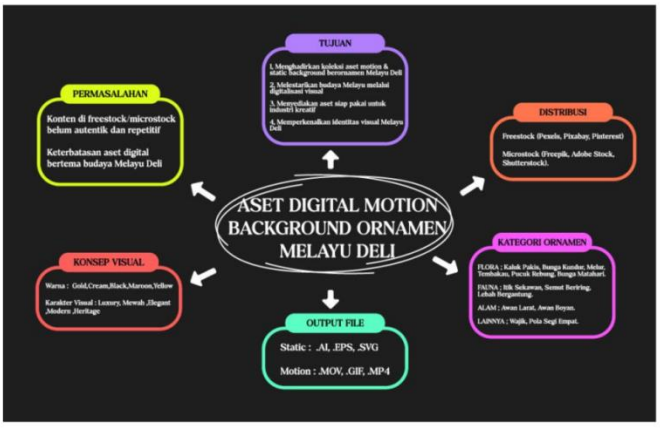
© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

Unsur	Pertanyaan	Analisis
Who	Siapa target pengguna?	Desainer, editor video, konten kreator, mahasiswa desain, instansi, dan pelaku industri kreatif.
Why	Mengapa penting?	Menghadirkan aset budaya lokal dalam format modern sekaligus mendukung pelestarian ornamen Melayu Deli.
When	Kapan masalah muncul?	Pada era produksi konten visual yang membutuhkan aset digital siap pakai dan fleksibel.
Where	Di mana kebutuhan terjadi?	Video, promosi, media sosial, presentasi, dan publikasi visual lainnya.
How	Bagaimana solusinya?	Mengolah 12 ornamen Melayu Deli menjadi aset *static* dan *motion* 4K.

3. Ide Kreatif dan Mind Mapping

Mind mapping digunakan untuk memetakan hubungan antara permasalahan, tujuan, konsep visual, kategori ornamen, output file, dan strategi distribusi. Gagasan utama berpusat pada aset digital *motion background* ornamen Melayu Deli. Konsep visual diarahkan pada pendekatan *modern heritage* dengan warna hitam dan emas. Prinsip elemen dan komposisi desain digunakan sebagai dasar dalam menjaga hirarki visual, keseimbangan, ritme, kesatuan, dan proporsi [6]. Ornamen dikelompokkan ke dalam flora, fauna, alam, dan bentuk lainnya. Output direncanakan dalam format *static* .AI, .EPS, .SVG serta *motion* .MOV, .GIF, dan .MP4.



Gambar 1. Mind Mapping
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2025)

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

4. Target Pengguna dan Strategi Kreatif

Target pengguna secara demografis adalah laki-laki dan perempuan berusia 18-40 tahun, terutama editor video, desainer grafis, konten kreator, dan staf rumah produksi. Secara psikografis, target pengguna menyukai visual premium, mengutamakan efisiensi kerja melalui aset siap pakai, mengikuti perkembangan desain global, serta tertarik menggabungkan budaya lokal dalam karya profesional. Secara geografis, target awal adalah masyarakat perkotaan di Indonesia dengan Medan sebagai titik awal distribusi, sedangkan akses melalui platform digital ditujukan untuk menjangkau pengguna yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Visual dan Palet Warna

Gaya visual yang digunakan adalah *luxury elegant*. Latar gelap digunakan untuk menciptakan kesan elegan dan eksklusif, sedangkan emas menjadi warna utama ornamen untuk menguatkan kesan megah dan dekoratif. Warna pendukung yang tercatat dalam skripsi meliputi abu-abu gelap #424242 dan #1C1C1C untuk gradasi latar, emas #B58A3A sebagai warna ornamen, emas tua #905900 untuk bayangan, kuning muda #FFEFAF untuk *highlight*, serta abu-abu/putih #D9D9D9 dan #FFFFFF sebagai aksen cahaya dan detail. Pemilihan warna hitam dan emas diterapkan dengan mempertimbangkan teori warna dan karakter visual yang dibahas dalam Nirmana, Pengantar Ilmu Warna [8].

Tabel 2. Konsep Pemilihan Warna
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Warna	Kode	Fungsi	Makna
Hitam	#000000	Latar utama	Kewibawaan, ketegasan, kemegahan
Abu-abu gelap	#424242 / #1C1C1C	Gradasi latar	Kedalaman dan nuansa historis
Emas	#B58A3A	Warna utama ornamen	Kemegahan, kejayaan, kebesaran
Emas tua	#905900	Bayangan ornamen	Kesan klasik dan berwibawa
Kuning muda	#FFEFAF	Highlight ornamen	Keanggunan dan efek cahaya
Abu-abu/Putih	#D9D9D9 / #FFFFFF	Aksen cahaya/detail	Kebersihan dan keseimbangan

2. Dua Belas Desain Final

Hasil utama terdiri dari 12 desain yang dikembangkan dari ornamen Melayu Deli. Setiap desain dibuat dalam *static vector* dan *motion background* dengan satu kesatuan visual. Walaupun komposisinya bervariasi, prinsip utama tetap

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

dipertahankan, yaitu warna hitam dan emas, detail dekoratif, kontras visual, serta ruang kosong pada bagian tengah.



Gambar 3. Katalog 12 hasil final digitalisasi
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Tabel 3. Daftar komposisi desain final
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

No.	Desain	Karakter Komposisi
1	Tembakau dipadukan Itik Sekawan	Diagonal kiri atas-kanan bawah; ruang tengah luas.
2	Awan Boyan dipadukan Melur	Kombinasi geometris dan floral; formal dan modern.
3	Awan Larat dipadukan Pucuk Rebung	Border atas-bawah; ruang tengah untuk teks.
4	Bunga Kundur	Komposisi seimbang; dekoratif dan tidak dominan.
5	Cengkeh	Simetris dan terpusat; fokus dan elegan.
6	Cengkeh dipadukan Itik Sekawan	Komposisi kiri-kanan seperti bingkai.
7	Kaluk Pakis dipadukan Cengkeh	Elemen sudut; dinamis dan dekoratif.
8	Kundur	Komposisi asimetris; modern dan premium.
9	Lebah Bergantung dipadukan Melur	Border horizontal atas-bawah; ruang tengah lebar.
10	Matahari dipadukan Melur	Kesan megah dan formal; cocok untuk penggunaan seremonial.
11	Pucuk Rebung	Bentuk runcing dan arah diagonal; potensi gerak kuat.
12	Pucuk Rebung dipadukan Cengkeh	Simetris; formal, rapi, dan bernuansa Melayu Deli.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

3. Contoh Implementasi Desain



Gambar 4. Desain Awan Boyan dipadukan Melur sebagai contoh hasil akhir
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Desain Awan Boyan dipadukan Melur menggabungkan karakter geometris Awan Boyan dengan Melur sebagai elemen pendukung. Awan Boyan memberikan struktur yang kuat, sedangkan Melur memperhalus tampilan. Elemen ditempatkan pada area tertentu sehingga bagian tengah tetap terbuka. Prinsip ini membuat desain dapat digunakan untuk pembuka presentasi, konten budaya, maupun promosi formal. Pendekatan yang sama diterapkan pada sebelas desain lain dengan variasi komposisi sesuai karakter ornamen masing-masing.

4. Potensi Penggunaan Karya

Tabel 4. Potensi penggunaan karya
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

No.	Potensi Penggunaan	Tujuan Penggunaan
1	Video profil budaya	Kesan etnik, formal, dan profesional
2	Pembuka presentasi	Tampilan awal elegan dan beridentitas budaya
3	Undangan digital	Nuansa Melayu mewah dan dekoratif
4	Poster acara budaya	Memperkuat karakter visual budaya lokal
5	Title screen dokumenter	Kesan tenang, fokus, dan premium
6	Konten edukasi budaya	Mendukung penyampaian informasi budaya
7	Latar pameran digital	Mendukung penyajian karya
8	Promosi wisata	Kesan megah, modern, dan menarik
9	Teks informasi	Memudahkan penempatan teks di area kosong

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

No.	Potensi Penggunaan	Tujuan Penggunaan
10	Video acara adat/seremonial	Kesan sakral, megah, dan elegan
11	Presentasi resmi	Tegas, profesional, dan bernuansa budaya
12	Konten media sosial budaya	Memperkuat identitas visual lokal

Media pendukung berupa poster promosi, kalender meja, *goodiebag*, stiker, dan video *showreel* menunjukkan bahwa ornamen tidak hanya dapat berfungsi sebagai latar digital, tetapi juga dapat diterapkan pada produk cetak dan media promosi. Dalam konteks skripsi, strategi tersebut digunakan untuk menunjukkan fleksibilitas visual dan potensi penggunaan aset pada berbagai titik sentuh komunikasi.

5. Strategi Publikasi dan Akses

Mind mapping awal mencatat rencana distribusi melalui *freestock* seperti Pexels, Pixabay, dan Pinterest serta *microstock* seperti Freepik, Adobe Stock, dan Shutterstock. Pada tahap implementasi, publikasi yang benar-benar digunakan adalah Behance sebagai media portofolio, Google Drive sebagai tempat unduhan aset *static*, dan Pixabay sebagai media publikasi *motion*. Strategi distribusi melalui *microstock* mengacu pada pembahasan *microstock* sebagai sarana distribusi aset digital [4], sedangkan aspek lisensi dan penggunaan karya mempertimbangkan prinsip Creative Commons dan hak kekayaan intelektual [11]. Distribusi melalui *microstock* masih ditempatkan sebagai rencana pengembangan lanjutan setelah aset disesuaikan dengan standar tiap platform.
Behance: https://www.behance.net/gallery/250141579/Motion--Melayu-Deli-Ornament-Set
Pixabay: https://pixabay.com/id/users/mhagi27-56069016/

Tabel 5. Strategi publikasi dan akses karya
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Media	Fungsi	Tujuan
Behance	Media portofolio digital	Menampilkan konsep dan hasil karya secara profesional.
Google Drive	Tempat unduhan aset	Memudahkan pengguna mengunduh file *static*.
Pixabay	Media publikasi *motion* video	Memperluas akses terhadap *motion background*.
Microstock	Rencana distribusi lanjutan	Membuka peluang ekonomi melalui platform aset digital.

6. Evaluasi Responden

Evaluasi dilakukan secara daring melalui Google Form kepada 54 responden yang memiliki keterkaitan dengan desain grafis, video/*motion graphic*, konten media sosial, promosi, pariwisata, dan bidang kreatif lainnya. Komposisi responden terdiri dari

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

32 perempuan dan 22 laki-laki. Dari sisi usia, 43 responden berada pada rentang 18-25 tahun dan 11 responden berada pada rentang 26-35 tahun. Domisili terbanyak berasal dari Medan, yaitu 40 responden. Skala Likert menggunakan lima tingkat penilaian: sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), netral (3), setuju (4), dan sangat setuju (5).

Tabel 6. Ringkasan indikator utama kuesioner
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Indikator	Jawaban dominan	Proporsi positif
Penggunaan aset digital dalam kebutuhan kreatif	26 setuju; 19 sangat setuju	83,3%
Aset siap pakai membantu mempercepat kerja	18 setuju; 29 sangat setuju	87,0%
Kebutuhan aset budaya lokal	21 setuju; 22 sangat setuju	79,6%
Aset ornamen Melayu Deli sulit ditemukan	21 setuju; 20 sangat setuju	75,9%
Motion budaya lokal masih jarang dengan kualitas baik	25 setuju; 21 sangat setuju	85,2%
Visual karya menarik	26 setuju; 18 sangat setuju	81,5%
Warna hitam dan emas sesuai konsep	20 setuju; 19 sangat setuju	72,2%
Warna memberi kesan mewah/formal/elegan	22 setuju; 24 sangat setuju	85,2%
Komposisi ornamen rapi dan seimbang	19 setuju; 27 sangat setuju	85,2%
Detail ornamen jelas dan berkualitas	18 setuju; 29 sangat setuju	87,0%
Ruang kosong membantu penempatan elemen	20 setuju; 27 sangat setuju	87,0%
Gerak animasi halus dan tidak mengganggu	21 setuju; 26 sangat setuju	87,0%
Karya mencerminkan identitas Melayu Deli	21 setuju; 26 sangat setuju	87,0%
Karya menjadi media pengenalan ornamen	18 setuju; 26 setuju	81,5%
Karya menjadi media pelestarian digital	21 setuju; 22 sangat setuju	79,6%

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pengguna tidak hanya menilai aspek estetika, tetapi juga fungsi dan identitas budaya. Indikator mengenai ruang kosong, detail ornamen, pengalaman penggunaan aset digital, dan kehalusan animasi menunjukkan proporsi jawaban positif yang tinggi. Pada saat yang sama, penilaian terhadap kesesuaian warna hitam-emas mencapai 72,2% untuk jawaban setuju dan sangat setuju pada butir yang dilaporkan, menunjukkan bahwa konsep visual telah diterima walaupun nilainya tidak setinggi beberapa indikator fungsi dan kejelasan visual.

7. Perhitungan Skala Likert

Dari keseluruhan pertanyaan yang menggunakan skala Likert diperoleh 507 jawaban sangat setuju, 514 jawaban setuju, 72 jawaban netral, 99 jawaban tidak setuju,

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

dan 48 jawaban sangat tidak setuju. Rumus yang digunakan adalah T × Pn, dengan T sebagai jumlah jawaban dan Pn sebagai skor pilihan Likert.

Tabel 7. Perhitungan skor Likert
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Kategori	Jumlah Jawaban	Skor	Nilai
Sangat Setuju	507	5	2.535
Setuju	514	4	2.056
Netral	72	3	216
Tidak Setuju	99	2	198
Sangat Tidak Setuju	48	1	48
Total	1.240		5.053

Skor maksimum diperoleh dari 1.240 jawaban valid × 5 = 6.200. Persentase penilaian dihitung dengan 5.053 ÷ 6.200 × 100% = 81,5%. Dalam kriteria yang digunakan pada skripsi, rentang 80-100% termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian, evaluasi keseluruhan menunjukkan tanggapan positif terhadap karya *motion* ornamen Melayu Deli Istana Maimun.

8. *Pembahasan*

Hasil perancangan menunjukkan hubungan yang konsisten antara kebutuhan pengguna, konsep visual, dan bentuk output. Penempatan *negative space* pada bagian tengah menjawab kebutuhan penggunaan background karena memberi ruang bagi teks, logo, foto, dan informasi tanpa bertabrakan dengan ornamen. Hal tersebut terlihat pada indikator kuesioner ruang kosong yang memperoleh 87,0% jawaban positif. Kualitas detail ornamen juga memperoleh 87,0% jawaban positif, sehingga proses *vector tracing* dan pengolahan detail dapat dipandang sesuai dengan target visual yang telah ditetapkan. Prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, ritme, kesatuan, dan proporsi menjadi dasar pengendalian komposisi visual [6]. Dari sisi *motion*, penggunaan gerak *smooth* dan *subtle* menjaga fungsi background sebagai elemen pendukung. Hasil evaluasi pada butir kehalusan animasi menunjukkan 87,0% jawaban positif. Prinsip animasi dan proses pengembangan *motion graphic* menjadi dasar dalam penyusunan gerak, sedangkan penelitian Auliansyah menjadi pembanding pada pengembangan aset *motion vector* bertema lokal [1][12]. Perancangan ini memosisikan *motion background* sebagai aset yang dapat digunakan kembali oleh pengguna.

Dari sisi budaya, digitalisasi memberi bentuk penggunaan baru pada ornamen yang awalnya hanya hadir pada objek fisik. Pemahaman terhadap karakter ornamen dan pentingnya pelestarian melalui digitalisasi mengacu pada [2] dan [5]. Dari sisi

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

penggunaan karya, pembahasan hak cipta, lisensi, dan etika penggunaan karya digital menjadi pertimbangan dalam penyusunan strategi publikasi [10][11]. Hasil perancangan ini menempatkan ornamen dalam konteks industri kreatif melalui format yang dapat dipakai ulang.

Keterbatasan penelitian terletak pada evaluasi pengguna yang dilakukan terhadap 54 responden dengan dominasi usia 18-25 tahun dan domisili Medan. Selain itu, distribusi melalui *microstock* pada saat penelitian masih berada pada tahap rencana pengembangan, sehingga keberhasilan komersialisasi di platform *microstock* belum diukur. Temuan penelitian terutama menunjukkan potensi fungsional dan penerimaan visual, bukan performa penjualan atau unduhan jangka panjang.

9. Preferensi Media dan Platform Penggunaan

Kuesioner juga menggambarkan bentuk penggunaan yang paling sesuai menurut responden. Pada pertanyaan mengenai media yang dipilih untuk menggunakan aset, dua pilihan tertinggi adalah video profil budaya dan poster acara budaya, masing-masing dipilih oleh 9 responden. Promosi wisata dipilih oleh 8 responden, edukasi budaya oleh 7 responden, *title screen* dokumenter oleh 7 responden, sedangkan pembuka presentasi dan latar pameran digital masing-masing dipilih oleh 6 responden. Data tersebut memperlihatkan bahwa aset memiliki fungsi lintas media, mulai dari video hingga media publikasi statis.

Tabel 8. Preferensi media penggunaan aset
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Media	Jumlah Responden	Proporsi
Video profil budaya	9	16,7%
Poster acara budaya	9	16,7%
Promosi wisata	8	14,8%
Edukasi budaya	7	13,0%
Title screen dokumenter	7	13,0%
Pembuka presentasi	6	11,1%
Latar pameran digital	6	11,1%

Untuk platform distribusi atau akses, Behance menjadi platform yang paling banyak dipilih dengan 33 responden. Adobe Stock dipilih oleh 13 responden, Google Drive oleh 10 responden, sedangkan *freestock* Pexels/Unsplash/Pixabay dipilih oleh 2 responden. Temuan ini mendukung penggunaan Behance sebagai etalase portofolio dan

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

Google Drive sebagai jalur unduhan pada implementasi penelitian. Penelitian ini belum mengukur efektivitas komersial Adobe Stock atau *microstock* karena distribusi komersial ditempatkan sebagai pengembangan berikutnya.

Tabel 9. Platform yang dianggap paling mudah digunakan responden
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Platform	Jumlah Responden	Proporsi
Behance	33	61,1%
Adobe Stock	13	24,1%
Google Drive	10	18,5%
Freestock Pexels/Unsplash/Pixabay	2	3,7%

Pada pertanyaan mengenai akses, 29 responden menyatakan setuju dan 14 responden sangat setuju bahwa tautan Google Drive yang dicantumkan pada Behance membantu proses pengambilan aset. Untuk publikasi *motion* melalui Pixabay, 22 responden menyatakan setuju dan 18 responden sangat setuju pada butir yang dilaporkan dalam skripsi. Temuan ini memperkuat strategi publikasi yang memisahkan fungsi portofolio, penyimpanan file, dan distribusi video.

10. Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu

Posisi penelitian dapat dilihat dari perbedaan fokus dengan beberapa penelitian terdahulu yang digunakan dalam skripsi. Kajian Irwansyah berfokus pada analisis ornamen interior Balairung Istana Maimun, sedangkan penelitian ini menggunakan hasil identifikasi ornamen tersebut sebagai dasar untuk menghasilkan aset digital [9]. Skripsi Auliansyah membahas aset *motion vector* bertema Kota Medan, sedangkan penelitian ini memfokuskan objek pada ornamen tradisional Melayu Deli dari Istana Maimun [12]. Hubungan tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berada pada pertemuan antara identifikasi ornamen, digitalisasi, dan pengembangan aset visual bergerak.

Tabel 10. Posisi penelitian terhadap penelitian terdahulu
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Penelitian	Fokus	Keterkaitan
Irwansyah (2017)	Analisis ornamen interior Istana Maimun	Menjadi dasar identifikasi bentuk dan karakter ornamen [9].
Auliansyah (2024)	Aset digital *motion vector* bertema Kota Medan	Menjadi pembanding pengembangan aset *motion* berbasis lokal [12].

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

Penelitian	Fokus	Keterkaitan
Penelitian ini (2026)	Ornamen Melayu Deli Istana Maimun menjadi *static* dan *motion* 4K	Menggabungkan digitalisasi ornamen, *motion background*, akses aset, dan evaluasi pengguna.

Perbandingan tersebut memperjelas kontribusi penelitian pada pengembangan aset siap pakai yang mempertahankan ciri visual Melayu Deli sekaligus memenuhi kebutuhan teknis media digital. Kontribusi penelitian tidak hanya pada hasil gambar atau animasi, tetapi pada rangkaian proses mulai dari identifikasi ornamen, pengembangan visual, produksi *motion*, penyiapan format file, publikasi, dan evaluasi penerimaan pengguna. Dengan demikian, hasil perancangan mempunyai konteks sebagai aset visual yang dapat digunakan ulang, bukan hanya karya presentasi satu kali.

11. Kekuatan, Keterbatasan, dan Arah Pengembangan

Kekuatan utama perancangan terletak pada konsistensi antara objek budaya, konsep visual, spesifikasi teknis, dan fungsi aset. Dua belas hasil akhir tidak hanya menampilkan ornamen sebagai dekorasi, tetapi menempatkannya sebagai elemen komposisi yang dapat digunakan kembali pada berbagai format media. Penyediaan versi *static vector* dan *motion background* juga membuat satu sumber visual dapat digunakan untuk kebutuhan desain dan video. Dari sisi teknis, resolusi 4K UHD 3840 × 2160 piksel, durasi 10 detik, 30 fps, dan *seamless looping* memberikan spesifikasi yang jelas untuk aset *motion*. Penggunaan format AI dan EPS pada aset statis memungkinkan pengeditan ulang, sedangkan MP4 dan MOV digunakan untuk kebutuhan video. Strategi tersebut memperluas kemungkinan pemakaian dibandingkan karya yang hanya disiapkan sebagai satu gambar final.

Tabel 11. Kekuatan, keterbatasan, dan arah pengembangan
(Sumber: M Hagi Hendriawan, 2026)

Aspek	Kategori	Uraian
Kekuatan	Objek budaya spesifik	Ornamen Melayu Deli dari Istana Maimun menjadi fokus utama sehingga identitas sumber visual tetap jelas.
Kekuatan	Dua bentuk aset	Static vector dan *motion background* memungkinkan penggunaan lintas kebutuhan produksi.
Kekuatan	Spesifikasi teknis	Output 4K UHD, 30 fps, 10 detik, dan seamless loop memberikan parameter penggunaan yang terukur.
Keterbatasan	Responden	Evaluasi melibatkan 54 responden dan mayoritas berada pada usia 18-25 tahun serta berdomisili Medan.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

Aspek	Kategori	Uraian
Keterbatasan	Distribusi komersial	Performa penjualan, unduhan, dan penerimaan *microstock* belum diuji secara longitudinal.
Pengembangan	Animasi lanjutan	Teknik animasi dapat dikembangkan menjadi interaktif dan lebih kompleks.
Pengembangan	Media interaktif	Ornamen dapat diterapkan pada website, instalasi digital, AR, atau media interaktif lain.
Pengembangan	Distribusi	Aset dapat disesuaikan dengan standar *microstock* untuk menguji jangkauan dan keberlanjutan distribusi.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan dapat menggunakan responden yang lebih beragam dan menambahkan metrik penggunaan aktual, seperti jumlah unduhan, waktu penggunaan aset, atau performa publikasi pada platform digital. Pengujian tersebut dapat melengkapi evaluasi persepsi yang sudah dilakukan pada penelitian ini sehingga keberhasilan aset tidak hanya dilihat dari penilaian visual, tetapi juga dari pemanfaatan aktual oleh pengguna.

SIMPULAN

1. Perancangan menghasilkan 12 desain ornamen Melayu Deli Istana Maimun yang dikembangkan menjadi static vector dan motion background dengan resolusi 4K UHD 3840 × 2160 piksel. Output utama menggunakan format .AI, .EPS, .MP4, dan .MOV; motion berdurasi 10 detik dengan seamless looping.
2. Pendekatan luxury elegant melalui perpaduan hitam dan emas, komposisi simetris maupun asimetris, detail ornamen, dan ruang kosong pada area tengah menghasilkan sistem visual yang konsisten dan fungsional untuk berbagai kebutuhan industri kreatif.
3. Evaluasi terhadap 54 responden menghasilkan skor 5.053 dari maksimum 6.200 atau 81,5%. Hasil ini berada pada rentang sangat baik sesuai kriteria yang digunakan dalam skripsi dan menunjukkan penerimaan positif terhadap aspek visual, fungsi, identitas budaya, dan potensi penggunaan aset.
4. Perancangan juga menunjukkan bahwa digitalisasi ornamen Melayu Deli dapat menjadi bentuk pengenalan dan pelestarian budaya melalui media digital. Pengembangan lanjutan dapat diarahkan pada distribusi microstock, pengembangan teknik animasi yang lebih kompleks, dan penerapan ornamen pada media interaktif lainnya.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 1-17
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

DAFTAR PUSTAKA

Cahyadi, D. (2023). *Editing dan Motion Graphic*. Makassar: Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

Lestari, S. L., Ramadhani, I., Bintarto, J., & Salma, A. (2023). Pengenalan dan pembuatan ornamen sebagai bentuk pembelajaran sejarah dan kebudayaan. Jurnal SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat), 12(1), 84-90.

Nasution, A. G. (2023). Arsitektur bangunan Istana Maimun: Telaah sejarah dan ornamen. Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK), 1(1), 1-9.

Martadireja, S. (2018). Pengaruh microstock terhadap kesadaran hak kekayaan intelektual desainer grafis. Journal of Urban Society's Art, 5(1), 19-27.

Sudiantini, D. (2023). Transformasi digital: Dampak, tantangan, dan peluang untuk pertumbuhan ekonomi digital. Trending: Jurnal Ekonomi, Akuntansi dan Manajemen, 1(3), 21-30.

Saputra, R. H., & Kesuma, M. e.-K. (2025). *Teori Desain Grafis*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.

Rudjiono. (n.d.). *Pengolahan Desain Vector*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

Purhita, E. J. (2021). *Nirmana, Pengantar Ilmu Warna*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

Irwansyah. (2017). Analisis ornamen interior pada ruang balairung Istana Maimoon Medan. Jurnal Proporsi, 3(1), 21-32.

Ramadhan, M. C., Siregar, F. Y., & Wibowo, B. F. (2023). *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*. Medan: Universitas Medan Area Press.

Hakim, D. A. (2021). Lisensi Kreativitas Bersama (Creative Commons License) dalam perspektif hukum Indonesia. ISTINBATH Jurnal Hukum, 18(2), 216-235.

Auliansyah, M. R. (2024). *Perancangan Aset Digital Berbentuk Motion Vector Sebagai Media Pendukung Pada Konten Video dan Presentasi Bertema Kota Medan*. Universitas Potensi Utama.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.